ファミリー コンピュータ™

# SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語3

## ～伝説の騎士団～

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1992 MADE IN JAPAN

## バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、**03-5828-3333**

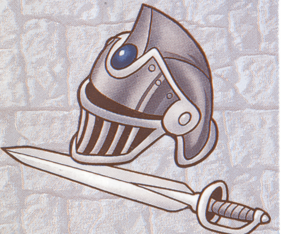
[受付時間/月～金曜日(除く祝日)10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

## ご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため接続しないでください。

# CONTENTS
## [目次]




物語り …… 2
勇者たちのプロフィール …… 4
ナイトガンダム・ワールド・マップ …… 6
コントローラーの操作方法 …… 8
ゲームスタート …… 9
モードセレクト …… 9
冒険のあらまし …… 10
冒険の舞台 …… 11
冒険を助ける店 …… 13
ステータスコマンド …… 15
バトル画面について …… 20
バトルコマンド …… 21
カードダスバトルの遊び方 …… 26
コンティニューについて …… 27
アイテムリスト …… 28
全魔法リスト …… 31

# STORY

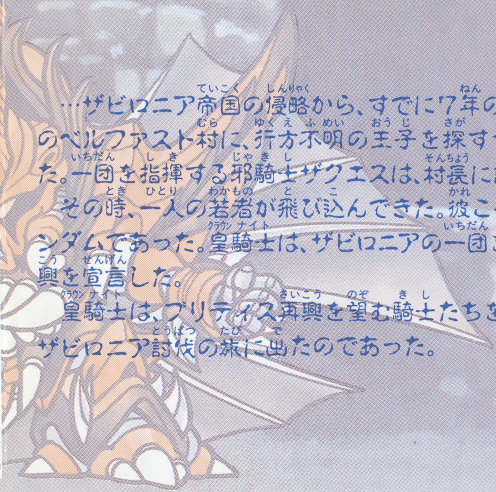
## [物語り]

それは現代とはちがう時代。どこかにあると云うスダ・ドアカ・ワールド。この世界では、人間とMS（モビルスーツ）が平和に暮らしていた。

かつてこの地には、MS王キングガンダムの治めるブリティス王国があった。長く平和な時代が続き、ブリティスの誇る「円卓の騎士」達はそれぞれ探求の旅に出ていた。

だがある時、その隙をついて強国ザビロニア帝国が侵入してきた。ザビロニアはその圧倒的な武力によりブリティスを席巻し、その混乱の中、キングガンダムの消息は絶たれた。また、幼き王子の行方もようとして知れず、世界は完全にザビロニア帝国によって掌握されてしまった。

重くのしかかる圧政の中、人々はキングガンダムの復活を待ち望んでいた…



…ザビロニア帝国の侵略から、すでに7年の歳月が流れた。ラナール地方のベルファスト村に、行方不明の王子を探すザビロニアの一団があらわれた。一団を指揮する邪騎士ザクエスは、村長に詰め寄り乱暴を働いた。

その時、一人の若者が飛び込んできた。彼こそ、行方不明の王子、皇騎士ガンダムであった。皇騎士は、ザビロニアの一団を追い払い、ブリティス王国再興を宣言した。

皇騎士は、ブリティス再興を望む騎士たちを求め、
ザビロニア討伐の旅に出たのであった。

# PROFILES

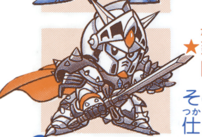
## [勇者(ゆうしゃ)たちのプロフィール]

★皇騎士(クラウンナイト)ガンダム

ブリティス王国再興の宿命を負う、王子。

★勇剣士(ゆうけんし)プラス

センチネル村の血気盛んな若者。



★鎧騎士(アーマーナイト)ガンダムF(フォーミュラー)90

その昔、キングガンダムに仕えていた。

★白金卿(プラチナロード)

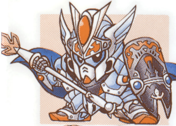
昔、円卓の騎士の一員だった。円卓の騎士の謎を知る者。

★重戦士(じゅうせんし)ヘビィガンダム

傭兵タイプの重戦士。強い敵と出会い戦うことが生き甲斐というタフガイだ。

★灼騎士(バーンナイト)ガンダムF91

各地を渡り、ひとりザビロニアに抵抗してきたバーリントン出身の騎士。



★風騎士ガンダムマークⅡ

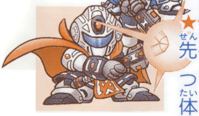
先代の円卓の騎士ガンマガンダムの息子。父親譲りの騎士道精神の持主で、皇騎士蜂起を聞きつけ馳せ参じた。

★麗騎士レッドウォーリア

気障で口数の多いヤサ男だが、剣の腕は抜群。功名心が強く、自らの名を高めるため皇騎士に協力し、共に戦う。

★F90ジュニア

鎧騎士ガンダムF90の息子たち。それぞれ剣士、闘士、僧侶としての修行を積んでいる。父親F90も祖国のために戦いたいという3人の気持ちを汲んで参戦を許した。

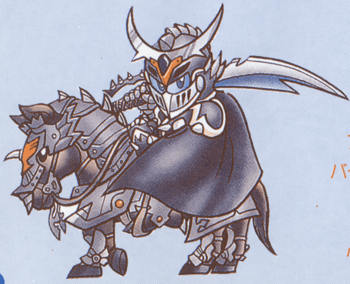


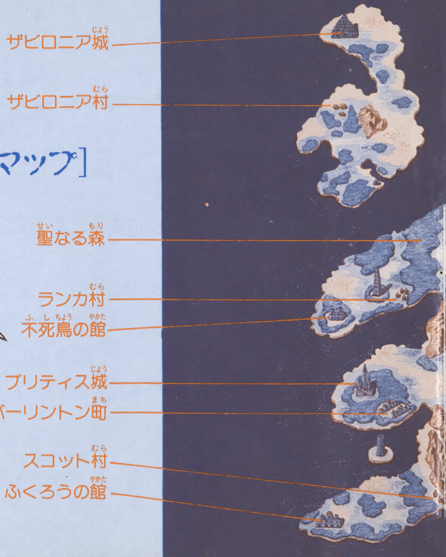
★僧正ガンタンクR

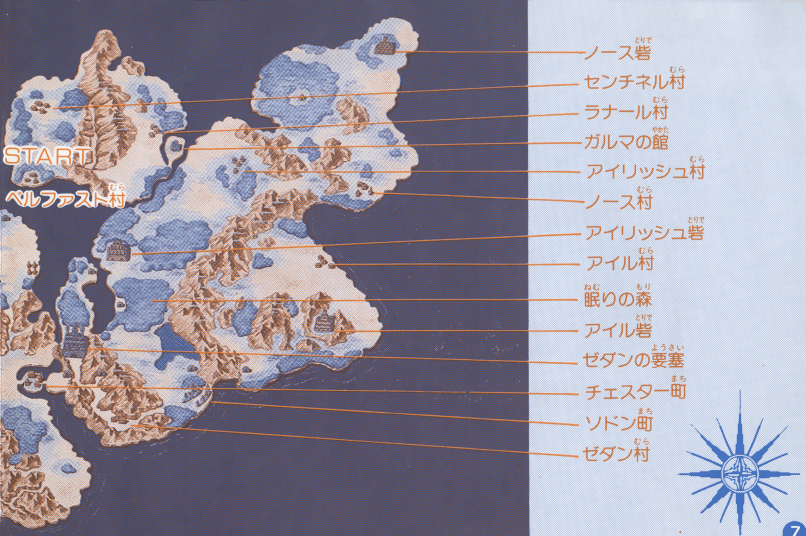
先代、円卓の騎士団の一人。世捨て人を装いながら反撃のチャンスを伺っていたが、皇騎士の実力を目のあたりにして時は来たれりと、その正体を明らかにした。

# WORLD MAP OF KNIGHT GUNDAM

[ナイトガンダム・ワールド・マップ]







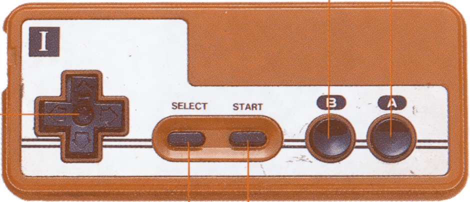
START
ベルファスト村
ノース砦
センチネル村
ラナール村
ガルマの館
アイリッシュ村
ノース村
アイリッシュ砦
アイル村
眠りの森
アイル砦
ゼダンの要塞
チェスター町
ソドン町
ゼダン村

# HOW TO USE A CONTROLER

## [コントローラーの操作方法]

Aボタン／話す、会話の早送り、調べる、コマンド決定

Bボタン／コマンドのキャンセル




STARTボタン／ステータス画面の呼び出し

SELECTボタン／マップ上の表示キャラ選択

✚キー／マップ上の移動、コマンドのカーソル移動

# GAME START
# [ゲームスタート]

ファミコン本体に「ナイトガンダム物語３ 伝説の騎士団」のROMカセットを差し込み、電源スイッチを入れてください。物語のプロローグ画面があらわれます。STARTボタンを押すとタイトル画面があらわれます。

# MODE SELECT
# [モードセレクト]

タイトル画面のときに、START ボタンを押すと、モードセレクト画面にかわります。✚キーでカーソルを好きなモードに合わせ、START ボタンを押してください。

NEW GAME／新しくゲームをする人はこのコマンドを選びます。
CONTINUE／前回のゲームをセーブしていて、そのつづきからプレイしたい場合は、このコマンドを✚キーで選びます。（これまでの冒険の結果を記録した年表が出た後、前回セーブした町や村の宿屋からゲームが始まります。）
1P VS COM／コンピュータと対戦するカードダスバトルです。
1P VS 2P／コントローラー1・2を使用して友達と対戦するカードダスバトルです。
※カードダスバトルの遊び方についてはP.26をご覧ください。

# INTRODUCTION TO THE ADVENTURE

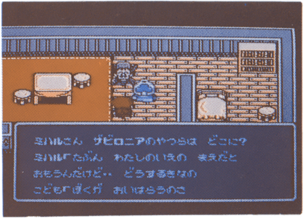
## [冒険のあらまし]

このゲームは、コマンド入力方式のロールプレイングゲームです。プレーヤーは、皇騎士ガンダムとなります。世界中の町や村の人々から情報を集め、円卓の騎士たちを仲間に加え、戦闘を通じてレベルを上げながら冒険を続けます。

# STAGE OF ADVENTURE

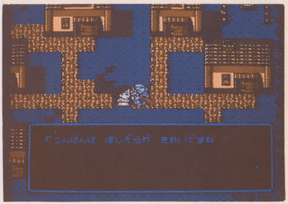
## [冒険の舞台]

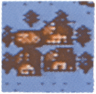
平和な世界を取り戻すためには、世界中の様々な町や村を訪れなければなりません。また、敵の城や砦に潜入し、モンスターを倒し謎を解き明かさなければなりません。しかし、こうした冒険の旅を続けることにより、パーティーはブリティス復興に向かい大きく成長していきます。



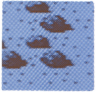

### ★昼と夜

フィールドや町や村には、時間の流れがあります。昼と夜では、出会うモンスターも変わったり、町や村の様子も違います。(夜に出会うモンスターの方が強い。)夜にはまた、いろいろなイベントがあります。もちろんバトル背景も変化します。

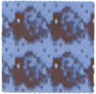




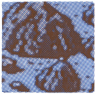
## 町や村
人間やMSが暮らしています。冒険に欠かせないショップや宿屋などがあります。



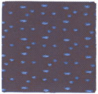
## フィールド
ごく普通に移動できる地形。モンスターが出現します。



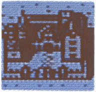
## 森
歩いて奥へ入ることのできる場所とできない場所があります。



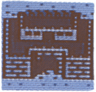
## 山
歩いて入ることはできません。



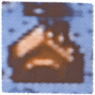
## 海
船に乗らない限り渡れません。



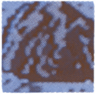
## 城
味方の城と敵の城があります。



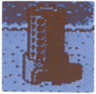
## 砦
敵国ザビロニアが治めています。モンスターも数多いですが重要なアイテムも隠されています。



## 小屋
重要な情報が得られる可能性大。見つけたら必ず入りましょう。



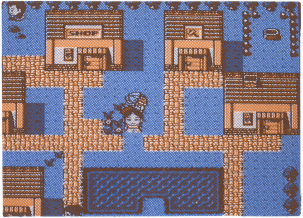
## 洞窟
別の場所へ出られる抜け道になっています。



## 塔
砦や洞窟と同じく、モンスターが数多く襲ってくる危険な場所です。

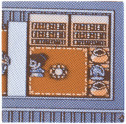
# SHOPS

## [冒険を助ける店]




### ●ショップ

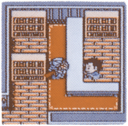
町や村にあるショップの中には、魔法屋、道具屋、医者が１つの家にまとまってあり、冒険に必要なアイテムの売買や傷ついた仲間の治療などを行います。



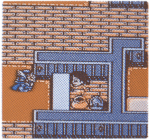
●魔法屋／攻撃や移動、回復に役立つ魔法を売買しています。ただし魔法を使えるキャラクター以外買えません。

●医者／戦闘不能などになった者を回復させる治療を行っています。

●道具屋／回復のアイテムなど、冒険を進める助けになるアイテムを売買しています。

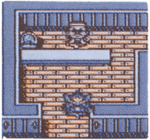


●本屋／ゲームのヒントを教えてくれます。



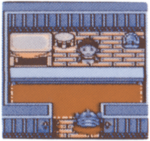
**●宿屋**

宿泊するとHP・MPがフル回復します。また、これまでのゲームをセーブすることもできます。



**●鍛冶屋**

武器・防具のパワーアップを行います。パワーアップには「ガンダリウム」という鉱石ときんかが必要です。ガンダリウムは、洞窟や城の宝箱の中などに入っています。

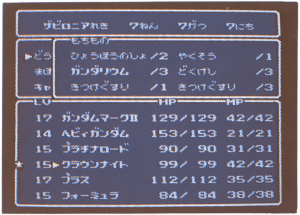


**●保険屋**

保険に入っていれば、パーティーが全滅しても名声値が減らずに済みます。保険には、1日だけのおためしコースのほか、7日、31日、365日の4種類があります。

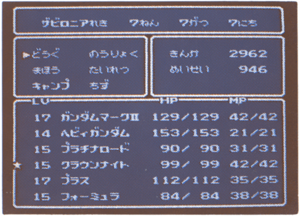
# STATUS COMMAND
# [ステータスコマンド]

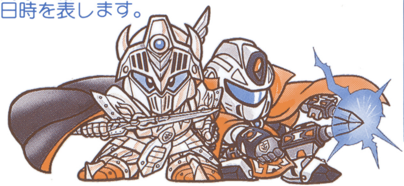
移動画面でSTARTボタンを押すと、ステータス表示の画面に切り替わります。この画面は、パーティーの状態を見られるほか、戦闘以外の時に魔法やアイテムを使ったり、装備を整えたりすることができます。もう一度STARTボタンかBボタンを押すと、もとの画面に戻ります。




## ●ザビロニア歴

クラウンナイトが冒険に旅立ってから現在までのゲーム上の日時を表します。



## ●どうぐ

各人が所有している道具を表します。ひとりが6種類のアイテムを、それぞれ3つまで持つことができます。

## ●まほう

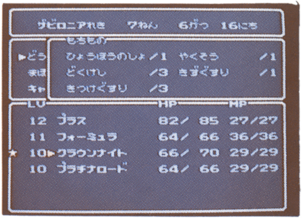
使用できる魔法を表します。魔法はそうりょF90JrとガンタンクRの2人しか使えません。

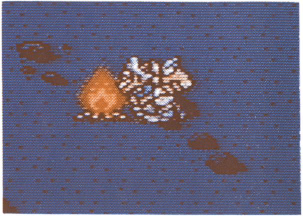
## ●キャンプ

夜、野外に泊まりHP・MPの回復ができます。ただし、道具の中に「キャンプようぐ」が必要です。

## ●たいれつ

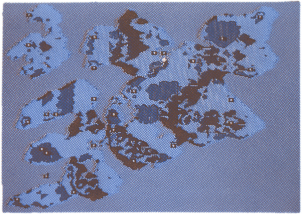
パーティーの並び方を変更できます。先頭のキャラクターほど攻撃を受けやすいので、並び方をよく考えて冒険を進めてください。



## ●ちず

現在、パーティーが世界のどこにいるかを知ることができます。ただし、「ちず」を手に入れなければこのコマンドを使えません。

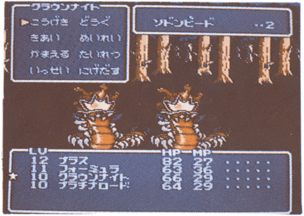


## ●きんか

パーティーが持っているお金の合計です。

## ●ほけん

保険の有効期限を表します。保険に入っていると、パーティーが全滅しても名声は下がりません。




## ●パーティー

パーティーのメンバーすべての名前とレベル、経験値、状態を表示します。★はリーダーを表しています。

## ●のうりょく

なまえ／キャラクターの名前です。

LV(レベル)／敵と戦い経験を積むことによりレベルは上がります。レベルが上がると、最大HPや最大MPが増えます。

HP(ヒットポイント)／体力を表します。戦闘中、ダメージを受けるとHPは減り、0になると戦闘不能(じゅうたい)になります。

MP(メンタルポイント)／魔法や気合いを使うたびに消費されます。0になると戦闘不能(きぜつ)になります。

こうげき／攻撃力を表します。レベルが上がるとこの数値も上がります。

ぼうぎょ／守備力を表します。数値が大きいほど敵から受けるダメージは少なくなります。

スピード／数値が大きいほど、動きがすばやくなり、攻撃も早くなります。

EXP／敵を倒すと経験値が得られます。経験値によってレベルは上がっていきます。

つぎ／次のレベルに上がるのに必要な経験値を表します。

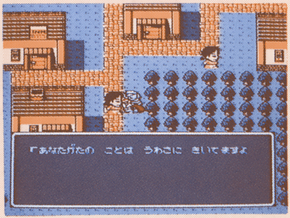
そうび／武器や防具の種類とその強さを表します。

## ●めいせい

名声値は戦いに勝ったり、イベントをクリアしたりすると上がります。また、「もんしょう」を使って名声を上げることもできます。ただし、戦闘から逃げ出したり、だれかが敵にやられて戦闘不能になると名声値は下がってしまいます。

## ★名声値

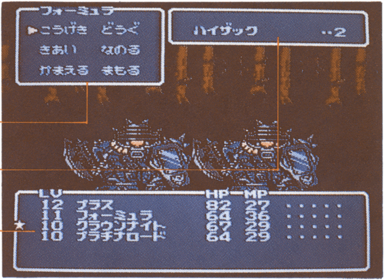
主人公の皇騎士ガンダムは、はじめはあまり名も知られていず、力もありませんが、冒険を進めていくうちに名声度が上がっていきます。これにより、皇騎士は世間に知られ、円卓の騎士たちが集まってきたり、人々の間でブリティス再興の意気が高まってきます。



# STAGE OF BATTLE

## [バトル画面について]

### バトル画面の表示




●作戦コマンド

●モンスターの名前と数

●メンバーの名前と現在の能力

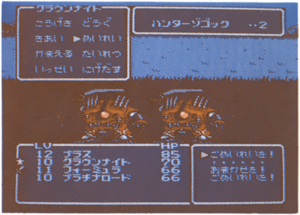
移動画面中に、敵モンスターに出会うと、自動的にバトル画面に切り替わります。
上部のウインドーにキャラクターの名前と作戦コマンドが表示されますので、好きなコマンドに✚キーでカーソルを合わせ、Aボタンで決定、次に、戦うモンスターを選択・決定します。以上の操作をメンバー全員について行ってください。
バトルはどちらかのHPがなくなるまで続き、敵モンスターを倒すと経験値、名声値、きんかがもらえます。(ただし、バトル中に仲間がじゅうたいになってしまうと、名声値は減ってしまいます。)

# BATTLE COMMAND
# [バトルコマンド]

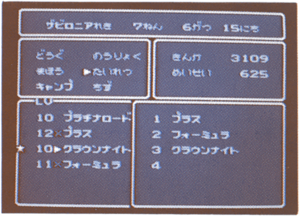
## ●作戦コマンド(リーダー)

- こうげき／装備している武器でモンスターを攻撃します。
- きあい／通常の攻撃以上の力でモンスターをやっつけます。ただしMPを消費します。
- かまえる／防御。敵から受けるダメージが少なくて済みます。
- いっせい／敵一人に対し、パーティー全員で集中攻撃します。
- どうぐ／戦闘中、持っている薬草でHPを回復させたりする時に使います。道具のリストが表示されたら、カーソルで選択しAボタンで決定します。

●めいれい／皇騎士ガンダムが先頭リーダーとなり、各キャラクターに命令を下す「ごめいれいを」と、各人の判断で行動する「おまかせを」のオートバトルを選択できます。
「おまかせを」に設定されると、とにかくつっこむ者、じっくり考えて行動する者など、キャラクターのタイプにより様々な行動をとりますので、各人の性格を考えて設定してください。

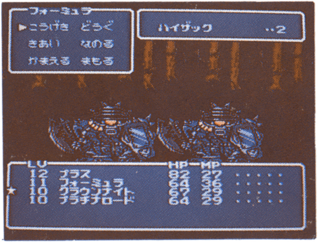



●たいれつ／奇襲によって敵に背後から襲われたとき、逆になったたいれつを、元のたいれつに戻します。




●にげだす／敵から逃げ出します。ただし逃げられない場合もあります。また、逃げ出したときには、名声値が下がってしまいます。

## ●個人コマンド（オートバトル時はできません。）




- **こうげき**／装備している武器で敵を攻撃します。
- **きあい**／通常の攻撃以上の力で敵をやっつけることができますが、MPを消費します。ただし、魔法を使えるキャラクターはきあいを使えません。
- **かまえる**／防御。敵から受けるダメージが少なくて済みます。
- **どうぐ**／戦闘中、持っている薬草でHPを回復させたりする時に使います。道具のリストが表示されたら、カーソルで選択しAボタンで決定します。
- **なのる**／名をなのり、敵の攻撃を自分に集中させます。
- **まもる**／リーダーの盾になり、リーダーの身を守ります。
- **まほう**／様々な魔法を使うことができますが、MPを消費します。ただし、きあいを使えるキャラクターは魔法を使えません。

## ●敵に攻撃を受けたときの状況について

●どく／バトルに参加することはできますが、戦うごとにHP，MPが一定量減少します。また、移動中も自動的にダメージを受けます。
※アイテム「どくけし」魔法「アンチポイズン」などを用いると回復します。

●しびれ／バトルに参加することはできますが、通常よりもすばやさが減少します。
※アイテム「どくけし」魔法「アンチポイズン」などを用いると回復します。

●こんらん／意識が混乱し、敵・味方を問わず攻撃をはじめます。
※アイテム「きつけぐすり」魔法「マインドヒール」などを用いると回復します。

●ねむり／敵を攻撃できなくなり、守備力も減少します。ダメージを受けて目覚めれば、もとにもどります。

●きぜつ／行動できなくなります。ただしMPが１以上になるとその場で回復します。
※アイテム「きつけぐすり」魔法「マインドヒール」などを用いると回復します。

●じゅうたい／行動できなくなります。この間、HP，MPの変化はありません。
※お医者さんかアイテム「きせきのくすり」魔法「レイズ」で回復します。

## ★HP(ヒットポイント)とMP(メンタルポイント)

HPは体力を表し、これが0になると戦闘不能（じゅうたい）になります。
MPはメンタルポイントを表し、魔法や気合いを使ったときに消費されます。これが0になると、戦闘不能(きぜつ)になります。
HPやMPは、宿屋に泊まったり、キャンプ、魔法やアイテムを使って回復させることができます。

## ★めいれい(オートバトル)について

リーダーである皇騎士以外のメンバーは、リーダーがそのつど行動を指示するマニュアル戦闘「ごめいれいを」と、各キャラクターに行動を任せるオートバトル「おまかせを」により敵を攻撃できます。命令は、各キャラクターひとりひとりに指示でき、またリーダーが戦闘不能になった場合は、各人がそれぞれの判断で戦闘を続けます。各キャラクターはそれぞれの性格によってひたすら攻撃型、すぐ回復型、気配り型など、様々なパターンで戦闘を行います。

# HOW TO PLAY CARDDUS BATTLE

## [カードダスバトルの遊び方]

コンピュータを相手にする1P VS COMモードと、2人対戦プレーの1P VS 2Pモードの2種類の遊び方ができます。バトルはAボタンで選択・決定し、Bボタンでキャンセルしながら行います。カードバトルは、1対1の対戦で、全3回行います。先に2回勝った方が勝者となります。

### ★遊び方

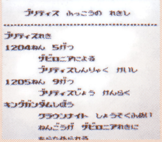
1. 4枚カードを引く
2. 3枚を選ぶ
3. ボーナスポイントをもらい、おたすけアイテムと交換する
4. カードダスバトル、スタート

# HOW TO CONTINUE
## [コンティニューについて]

プレイしたゲームを記録しておけば、途中でやめても次回はその続きからプレイできます。
町や村には宿屋があり、そこに行けばゲームを記録できます。次回からはタイトル画面でCONTINUE を選ぶことにより、記録した宿屋からゲームをスタートできます。
また、パーティー分割したときや、パーティーチェンジしたときには自動的にセーブされます。

### ★年表

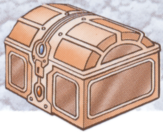
ゲーム中の様々な出来事を年月日の入った年表（ザビロニア歴）で表します。宿屋に泊まったり、キャンプをしたりして夜が明けた時に、次の日となります。また、エンディングやコンティニュー時には自動的に年表が出て、自分の冒険を振りかえることができます。



# A LIST OF ITEMS
# [アイテムリスト]

## ●アイテム

| アイテム名 | 対象 | 使える場 | 使用者 | 効　果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| やくそう | 味・1 | 全部 | 全員 | HPを30回復 | 20 |
| きずぐすり | 味・1 | 全部 | 全員 | HPを80回復 | 50 |
| とっこうやく | 味・1 | 全部 | 全員 | HPを完全回復 | 150 |
| きつけぐすり | 味・1 | 全部 | 全員 | MPを30回復 | 10 |
| ぶどうしゅ | 味・1 | 全部 | 全員 | MPを80回復 | 30 |
| メガウォーター | 味・1 | 全部 | 全員 | MPを完全回復 | 100 |
| どくけし | 味・1 | 全部 | 全員 | 「どく」「しびれ」を治す | 10 |
| きせきのくすり | 味・1 | 全部 | 全員 | HP・MPを完全回復 | 4,000 |
| キャンプようぐ | 味・全 | フィールド | 全員 | キャンプをするのに必要 | 450 |
| ひょうほうのしょ | 味・1 | フィールド | 全員 | 1レベルアップ | ? |



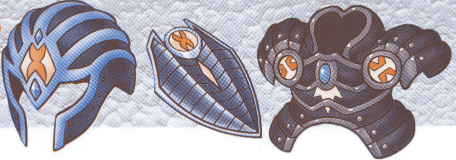
| アイテム名 | 対象 | 使える場 | 使用者 | 効果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| ぎんのもんしょう | 味・全 | フィールド | 全員 | 名声値アップ | ？ |
| てんのさばき | 敵・全 | 戦闘中 | 全員 | 敵全員死亡 | 800 |
| ひすいのゆびわ | 持っている者 | 全部 | 全員 | 消費MPが設定値－1になる | 3,000 |
| ガンダリウム | 味・1 | かじや | 全員 | 装備をパワーアップするのに必要 | |
| まほうのハシゴ | 味・全 | 全部 | 全員 | 「テレポート」の魔法と同じ効果 | 400 |
| めいばのたてがみ | 味・全 | 平地 | 全員 | 馬を呼ぶのに必要 | |
| チキンホイッスル | 味・全 | 平地 | 全員 | ？ | |
| つきのひとみ | 味・全 | | | ？ | |
| たいようのかけら | 味・全 | | | ？ | |
| バイオミミズ | 味・全 | | | ？ | 800 |

## ●カードダスバトルおたすけアイテム

| おたすけアイテム名 | BP | 効果 |
|---|---|---|
| スタミナ300 | 10 | HP(MP)がさらに300ふえる |
| スタミナ500 | 15 | HP(MP)がさらに500ふえる |
| どくのキリ | 10 | 相手に毎ターンごとにHP(MP)30のダメージを与える。 |
| ねむりぐすり | 27 | 相手をねむらせる |
| くるいキノコ | 31 | 相手を混乱させる |
| ちからのもと | 29 | 相手に与えるダメージを50%アップさせる |
| おまもり | 45 | 4ターン分、相手の攻撃をはねかえす |
| アイテムふうじ | 18 | 相手のアイテムを無効にする |
| タイムストップ | 22 | 相手を動けないようにする |
| きあいのもと | 43 | 気合いがでやすくなる |
| あくまのつるぎ | 24 | 相手に与えるダメージを倍にする(ただし自分も1/2ダメージを受ける) |
| すいとりがみ | 42 | 相手のHPをすいとる |
| さいしゅうへいき | 99 | ??? |

# A LIST OF MAGICS

# [全魔法リスト]



## ●攻撃の魔法

| 魔法名 | 消費MP | 対象 | 使える場 | 効果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| フレア | 5 | 敵・1 | バトル | 炎系魔法／敵1人にダメージを与える | 500 |
| メガフレア | 8 | 敵・全 | バトル | 炎系魔法／敵全員にダメージを与える | 800 |
| アイス | 5 | 敵・1 | バトル | 冷気系魔法／敵1人にダメージを与える | 500 |
| メガアイス | 8 | 敵・全 | バトル | 冷気系魔法／敵全員にダメージを与える | 800 |
| マインド | 5 | 敵・1 | バトル | 精神系魔法／敵1人のMPにダメージを与える | 600 |
| メガマインド | 8 | 敵・全 | バトル | 精神系魔法／敵全員のMPにダメージを与える | 1,000 |
| ショック | 5 | 敵・1 | バトル | 物理系魔法／敵1人にダメージを与える | 500 |
| メガショック | 8 | 敵・全 | バトル | 物理系魔法／敵全員にダメージを与える | 600 |
| デス | 20 | 敵・1 | バトル | 成功すると敵1人が即死 | 10,000 |

## ●攻撃を助ける魔法

| 魔法名 | 消費MP | 対象 | 使える場 | 効果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| フレアウォール | 8 | 味・全 | バトル | 炎系魔法を無効にする | 800 |
| アイスウォール | 8 | 味・全 | バトル | 冷気系魔法を無効にする | 800 |
| マインドウォール | 8 | 味・全 | バトル | 精神系魔法を無効にする | 800 |
| プロテクト | 5 | 味・全 | バトル | 守備力10%アップ | 500 |
| ストレングス | 5 | 味・1 | バトル | 攻撃力10%アップ | 600 |
| スロウ | 6 | 敵・全 | バトル | スピードを半分にする | 500 |
| クリア | 8 | 敵、味・全 | バトル | フレアウォール、アイスウォール、マインドウォール、プロテクト、ストレングスの効果を消す | 800 |

## ●移動の魔法

| 魔法名 | 消費MP | 対象 | 使える場 | 効果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| テレポート | 10 | 味・全 | 全員 | 建物や洞窟の中では外に出る。 | 1,500 |

## ●回復の魔法

| 魔法名 | 消費MP | 対象 | 使える場 | 効果 | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| ヒール | 3 | 味・1 | 全部 | 味方1人のHPを回復 | 1,000 |
| ヒールオール | 15 | 味・全 | 全部 | 味方全員のHPを回復 | 3,000 |
| マインドヒール | 10 | 味・1 | 全部 | MPを10回復・「こんらん」「きぜつ」を治す | 3,000 |
| レイズ | 28 | 味・1 | 全部 | HP・MPを完全回復 | 12,000 |
| アンチポイズン | 3 | 味・1 | 全部 | 「どく」「しびれ」を治す | 500 |

※表中の記号　敵・1／敵1人　敵・全／敵全員　味・1／味方1人　味・全／味方全員

## ゲーム早解きキャンペーン

ゲーム終了時に、攻略した日付の入った年表が現われます。その終了した日付と、その時現われる「プレイひようか」の両方を書いて、右記の要領で送ってください。抽選で500名様に「攻略認定テレフォンカード」をプレゼントします。

●メ切／1992年11月30日　当日消印有効
●宛先／〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 コミックボンボン「FCナイトガンダム物語3」⑪係
●応募方法／官製はがきに、住所・氏名・学年・電話番号・ゲームの感想も書いて、パッケージについている応募券を貼って送ってください。
●発表／景品の発送をもってかえさせていただきます。
※詳細はコミックボンボンを見てね!!

## おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

## お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

## バンダイお客様相談センター

| | | | |
|---|---|---|---|
| (関東) | 東京都台東区駒形2-5-5 | 〠111-81 | ☎03-3847-6666 |
| (関西) | 大阪市北区豊崎4-12-3 | 〠531 | ☎06-375-5050 |
| (中部) | 名古屋市昭和区御器所3-2-5 | 〠466 | ☎052-872-0371 |

- 電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)10～16時
- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

発売元　**株式会社バンダイ**
玩具第３事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。